Ref. 3302/3398

MICKEY'S DANGEROUS CHASE
MANUAL DE INSTRUÇÕES

Procura o selo de qualidade Nintendo em todos os produtos que adquirires. Este selo garante que a Nintendo® procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu sistema Game Boy.
Antes de começar a jogar, lê atentamente este manual de instruções e segue os procedimentos correctos de operação. Conserva-o para consultas futuras.

PRECAUÇÕES A TER COM A TUA CASSETE:
1) Se jogares por períodos longos, faz um intervalo de 10 a 15 minutos de hora a hora.
2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tentes desmontar a cassete.
3) Não toques nos terminais, nem deixes entrar água, sob risco de avarias irreparáveis na cassete e/ou Game Boy.
4) Não limpes a cassete com solventes voláteis tais como benzina, diluentes ou álcool.
5) Antes de introduzir ou retirar a cassete, certifica-te sempre que o teu Game Boy está desligado.
6) Guarda a cassete na respectiva caixa de protecção, sempre que deixes de a usar.

COMEÇAR

1 - Introduz a cassete no teu Game Boy e liga-o. Deverás ver o écran de título aparecer.
2 - Observa como o Mickey, a Minnie e o Pateta descobriram que o Presente desapareceu! Pressiona Start se quiseres passar estes écrans.
3 - Pressiona para a **ESQUERDA** ou para a **DIREITA** no + Controlo. A luva do Mickey apontará para o Mickey ou para a Minnie, de modo a que escolhas um como teu jogador.
4 - Pressiona o Botão **A** para começar a jogar.
5 - Entre níveis, pressiona o Botão **A** para evitares os écrans de conversação.
6 - Pressiona **START** enquanto estiveres a jogar para fazer pausa. Volta a pressionar para recomeçar a jogar.
7 - Pressiona **START** e **SELECT** ao mesmo tempo para recomeçar o jogo do início.

O PRESENTE PERDIDO

O Mickey é mesmo querido. Comprou um presente para a Minnie. Como ela vai ficar contente!
Só que quem vai ter realmente uma grande surpresa, é o Mickey. O presente desapareceu! E o Pateta diz que viu o Bafo de Onça correr com alguma coisa na mão.
O malandro do Bafo de Onça tirou o presente! Será que consegues ajudar o Mickey, a Minnie e o Pateta a recuperá-lo? Não vai ser fácil!

COMO CONTROLAR MICKEY & MINNIE (Pág. 8, 9)

Pressiona:	Para:
ESQUERDA ou **DIREITA**	Andar nessa direcção.
BAIXO	Baixar.
CIMA	Flutuar para cima, agarrado a um balão.
Botão **A**	Saltar. Mantém pressionado para saltos mais longos.
Botão **A** e **ESQUERDA** ou **DIREITA**	Saltar nessa direcção.
Botão **A** e **BAIXO**	Saltar de um parapeito.
Botão **B**	Atirar uma caixa.
Botão **B** e **ESQUERDA** ou **DIREITA**	Apanhar uma caixa.
Botão **B** e **CIMA**	Atirar a caixa para cima.
Botão **B** e **BAIXO**	Atirar a caixa enquanto te baixas.

RECUPERA O PRESENTE!

O enorme Bafo de Onça estragou o dia a todos. Mas se recuperares o presente, tudo ficará bem!

O Mickey começa com três vidas. E vai ter muito que andar! Um dos objectivos é apanhar caixas e atirá-las aos inimigos voadores. Toma! É menos uma criatura horrenda.

O Mickey salta alto! É assim que consegue apanhar Estrelas e Prémios, ou então correndo em cima deles. Também salta para escapar aos inimigos.
Por vezes baixa-se para se esconder ou atirar uma caixa para um ataque mais curto.

Mas se o Mickey não for rápido e esperto, pode magoar-se! Bulldogs a ladrar, doninhas matreiras, tarântulas peludas, e muitas mais criaturas indesejáveis por todo o lado! Se tocarem no Mickey, este perde um Coração. Quando se gastarem os três corações, perde uma vida. Quando isto acontece, podes voltar a seleccionar o Mickey (ou mudar para a Minnie) e voltar ao mesmo nível, embora tenhas que recuar um pouco.

O jogo tem cinco níveis, cada um dividido em três cenários. No fim de cada cenário, o Pateta espera o Mickey ou a Minnie para lhes dar notícias sobre o que se vai passando na aventura.

Desastre! Se o Mickey perder todas as vidas, o jogo acaba e, se tal acontecer, nunca chegará a encontrar o presente da Minnie.
Pressiona o Botão A e começa de novo!

AS PONTUAÇÕES

Dá atenção à base do écran para controlar a tua situação em jogo.

Corações: A força que te resta.
Estrelas: Os pontos estrela que tens.
Jogadores: As vidas que te restam.

Círculos: O número de bolas de cristal que encontraste.

CAIXAS & PRÉMIOS (Pág. 13, 14)

Caixas:
Caixas Normais: Apanha-as e derrota os inimigos com elas. Dá atenção aos inimigos voadores! Podes transportar uma caixa e usá-la só quando realmente precisares. Não podes recuar, por isso, as caixas que deixares para trás estão perdidas para sempre.

Estrelas:

Estrelas Pretas:	Ganhas 1 ponto.
Estrelas Brancas:	Ganhas 5 pontos.
Estrelas a Piscar:	Ganhas uma vida extra.

Também podes ganhar uma vida extra se apanhares 100 pontos de estrelas. Estes pontos aparecem na Barra de Pontuações.

Prémios:

Corações Normais:	Ganhas um coração extra.
Coração a Piscar:	Recuperas todos os corações de energia.
Poção Mágica:	Ficas invencível durante algum tempo.

Bolas de Cristal
As bolas de cristal estão escondidas em algumas caixas de tesouro. Cabe-te encontrá-las! Quando encontras uma Bola de Cristal, um dos círculos da Barra de Pontuações fica cheio. Se encontrares as quatro bolas de cristal num nível, podes ganhar uma vida extra.
Sempre que começas um novo nível, os círculos das bolas de cristal ficarão vazios. Não podes transportar Bolas de Cristal de um nível para outro.

OS NÍVEIS (Pág. 15,17)

Nível 1: A Cidade Natal do Mickey
(Inclui o Centro Comercial e o Lago)

Vais ter que atravessar quarteirões cheios de bulldogs ameaçadores e armadilhas. Não é um local amigável! Na rua principal, dedica-te especialmente a fazer compras. O edifício traiçoeiro obriga-te a andar constantemente aos saltos. Usa os blocos para subir. Fica atento a emboscadas. Experimenta tudo a que possas subir para tentar obter Pontos Estrela, isto, se as bocas de incêndio e os esgotos não te apanharem primeiro.

Apressa-te a atravessar o Lago na lancha mono-lugar. Evita os peixes voadores e as rochas semi submersas enquanto passas sob as pontes de aço.

Nível 2: O Bosque
(Inclui o Bosque Nevado e a Subida da Montanha)

Está um lindo dia no bosque, se não te importares com as rochas, os poços, e as ameaçadoras Águias Carecas! Enquanto avanças, vão-te caindo nozes em cima. Esquilos voadores precipitam-se sobre ti. Apanha boleia das rochas móveis e sobe as pontes de troncos. Explora tudo! Anda a cavalo num urso. Adorarás o passeio de balão -- continua a apanhar esses prémios aéreos! A segunda colina é escarpada, pedregosa e muito traiçoeira!

Nível 3: A Montanha
(Inclui a Cabana Abandonada e a Descida da Montanha)

Este local é traiçoeiro e assustador, a não ser que gostes de aranhas a rastejar pelo teu corpo e morcegos no teu cabelo. Sobe todas as torres de troncos para ver o que está no topo. Salta de pássaro em pássaro para desceres em segurança.

Nível 4: A Área Industrial
(Inclui a Fábrica e a Condução para a Cidade)

Agora és apanhado nas máquinas. Transportadores e máquinas de compressão estão aqui preparados para te engolir. Deves tentar sair daqui o mais rápidamente possível! Apanha o teu transporte para um acidentado regresso à cidade.

Nível 5: A Baixa
(Inclui Subir a um Edifício e o Enorme Bafo de Onça)

Estás mesmo a chegar ao Bafo de Onça! Sobe sempre até ao topo do edifício. Continua a apanhar as Estrelas e os Prémios. O Bafo de Onça está no terraço, pronto para te importunar ainda mais. É altura de recuperares o presente!

DICAS PARA A CAÇA AO PRESENTE
* Aprende a saltar e a atirar as caixas ao mesmo tempo. Isto permitirá que derrotes os inimigos antes que eles se aproximem demasiado.
* Tenta apanhar todos os prémios e estrelas no mesmo nível para obter pontos e vidas extra.
* Sobe o mais alto que puderes e explora todos os túneis e passagens. Encontrarás muitos prémios escondidos.
* Se apanhares uma estrela a piscar ou encontrares as quatro bolas de cristal num nível, serás recompensado com uma vida extra.
* Quando fores atingido, o Mickey irá piscar durante um bocado. Enquanto está assim, não pode ser atingido.
* Treina até te conseguires tornar rápido e preciso.

Ref. 3302/3398 CONDIÇÕES DE GARANTIA

Sociedade de Representações CONCENTRA, LDA , como distribuidor exclusivo da **NINTENDO** para Portugal, proporciona-lhe uma **garantia de 1 ano** para todos os produtos Nintendo que comprares em **AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO** .
Em caso de avaria, ou qualquer dúvida, contacta o telefone **21 940 6811** .
Sempre que um produto Nintendo apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, e desde que aquela não se deva a negligência, acidente, utilização inadequada do produto, ou tentativa de reparação por técnico não autorizado por **Sociedade de Representações CONCENTRA, LDA** , responsabilizar-nos-emos pela sua reparação ou troca, num prazo máximo de 8 dias úteis, desde que acompanhado pela respectiva PROVA DE COMPRA. Entende-se por Prova de Compra a factura onde conste produto, data de aquisição, nº de contribuinte e nome do Agente Autorizado Nintendo. Após terminar a garantia, em caso de avaria ou qualquer dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Apoio ao Consumidor. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.

GARANTIA LIMITADA

O Distribuidor garante ao comprador/consumidor original que o suporte em que o jogo ou o produto de software aqui junto está gravado ("Cassete de Jogo"), estará isento de quaisquer defeitos de material e de manufactura durante um período de uso normal de 1 ano, contados a partir da data da compra, de acordo com a prova consistente na cópia do recibo ou na ficha de embalagem. A única responsabilidade da DISNEY e do Distribuidor e o único meio de defesa do comprador/utilizador será a substituição da cassete do jogo defeituosa ou a devolução do preço de compra (à escolha da DISNEY ou do Distribuidor) contra devolução da cassete do jogo ao Distribuidor juntamente com uma cópia da sua prova de compra. A DISNEY e o Distribuidor não serão responsáveis pela substituição da cassete danificada por acidente, maus tratos ou má utilização. Quaisquer garantias implícitas e/ou condições do jogo, incluindo garantias implícitas e/ou condições de comercialização ou adequação para uma determinada finalidade, ficam limitadas a um período de 1 ano a contar da data da compra ou da entrega. Esta garantia dá-lhe direitos legais específicos, mas você poderá igualmente usufruir de outros direitos que variam de jurisdição para jurisdição. Você concorda e expressamente aceita que a utilização do jogo é da sua própria responsabilidade e risco. O jogo e a documentação respectiva são expressa e implicitamente fornecidos "tal como estão" e sem quaisquer garantias e/ou condições de qualquer tipo quer expressas quer implícitas. A DISNEY expressamente recusa quaisquer garantias, expressas ou implícitas, relativas ao jogo e respectiva documentação, incluindo (mas sem limitação) as garantias implícitas de comercialização e de adequação para um determinado fim.
A DISNEY não garante que as funções existentes no jogo não sejam interrompidas ou isentas de erros, ou que qualquer defeitos do jogo sejam corrigidos. Além disso, a DISNEY não garante nem declara o que quer que seja ácerca da utilização do jogo e respectiva documentação no respeitante à sua correcção, exactidão, fiabilidade ou qualquer outro aspecto. As limitações de responsabilidade aqui descritas aplicam-se igualmente a terceiros fornecedores de materiais usados no jogo. Nenhuma informação ou conselho, oral ou escrito, da DISNEY de um seu representante autorizado criará garantias e/ou condições ou aumentará de qualquer modo a extensão da presente garantia limitada. Você (e não a DISNEY) assume o custo completo de toda a assistência, reparação ou correcção que sejam necessárias. Dado que algumas jurisdições não permitem a exclusão de garantias implícitas, a exclusão acima referida poderá eventualmente não lhe ser aplicável.

LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADES
Em circunstância alguma, incluindo negligência, será a DISNEY responsabilizada por quaisquer danos, incluindo lucros cessantes, que possam ser resultado da utilização ou da inabilidade de utilização do jogo ou da respectiva documentação, isto mesmo no caso de a DISNEY ou o seu representante autorizado terem sido avisados da possibilidade de tais danos. Dado que algumas jurisdições não permitem a limitação ou a exclusão da responsabilidade por danos ou por lucros cessantes incidentais, a limitação ou a exclusão acima referidas poderão não se aplicar a si. Em caso algum, a responsabilização total da DISNEY, em relação a Você, por todos os danos, prejuízos e causas possíveis de acções judiciais [quer contratuais, quer extra-contratuais (incluindo negligência) ou quaisquer outros] poderá exceder o montante que Você pagou pelo jogo.

AVISO: A CÓPIA OU REPRODUÇÃO DESTE JOGO É ILEGAL E É PROIBIDO PELA LEGISLAÇÃO NACIONAL E INTERNACIONAL SOBRE DIREITO DE AUTOR. CÓPIAS EM BACK-UP OU PARA ARQUIVO NÃO SÃO AUTORIZADAS E NÃO SÃO NECESSÁRIAS PARA PROTEGER O SEU SOFTWARE. ESTE MANUAL E O RESTANTE MATERIAL IMPRESSO QUE ACOMPANHA ESTE JOGO SÃO IGUALMENTE PROTEGIDOS PELA LEGISLAÇÃO NACIONAL E INTERNACIONAL SOBRE DIREITO DE AUTOR.

© DISNEY. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. DESENVOLVIDO PELA CAPCOM CO., LTD.
™ E ® SÃO MARCAS REGISTADAS DE NINTENDO CO., LTD. © 1998 NINTENDO CO., LTD.